QUADERNO TECNICO del C.I.A.
N. 16 - Gennaio 2007

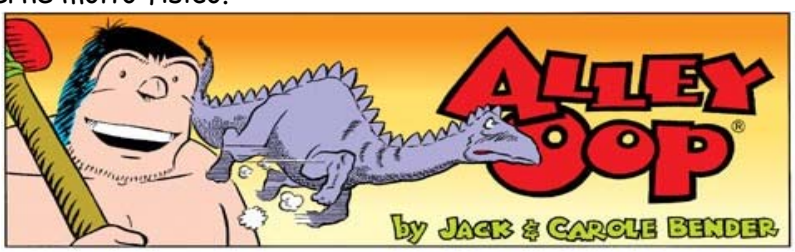
Le seguenti **Interpretazioni,** proposte dal **C.I.A.** allo scopo di eliminare dubbi su specifiche situazioni, sono da ritenersi ufficiali per tutti i tesserati e, nel caso differiscano da altre già pubblicate, devono essere **considerate sostitutive** delle precedenti.
Chiunque può porre Quesiti al **Settore Istruttori**, indirizzandoli a: settore.tecnico.cia@fip.it

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 1: "Ho un quesito da proporre: La didascalia del nuovo segnale N° 14 - Conteggio visibile 5 e 8 secondi riporta: "Conteggiare mostrando le dita". Bisogna partire da 5 e scalare, o viceversa ?"
Risposta: Nel corso dei Raduni pre-campionato, ai quali **tutti** i tesserati dovrebbero aver partecipato prima di iniziare l'attività stagionale, la questione sollevata è stata ben chiarita.
In ogni caso:
come ormai da molto tempo viene fatto dai nostri arbitri, già prima che la FIBA ufficializzasse il **nuovo** segnale **n.14,** nelle situazioni previste dal Regolamento, il conteggio dei secondi dovrà avvenire con il palmo della mano aperto e non effettuando conteggi delle dita.
Si intende "mostrando le dita", ma tenendole unite, al fine di non perdere di concentrazione nello scandire con le dita, in una fase di gioco che potrebbe essere importante (giocatore chiuso in raddoppio di marcamento, pressione difensiva sulla rimessa perimetrale, passaggio dalla zona di difesa in zona d'attacco, etc.).
Come risaputo, l'oscillazione dell'avambraccio dovrà avvenire dalla cintola in giù e, se non in situazioni particolari (dopo un richiamo già effettuato, etc.), non lo si ritiene indispensabile durante l'effettuazione dei tiri liberi.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 2: "Non avendone trovato traccia nell'inglese, mi chiedevo da dove prende nome lo spettacolare gesto tecnico detto alley-oop che sempre più spesso si vede sui nostri campi."
Risposta: L'**alley-oop** nella pallacanestro è un gioco d'attacco nel quale un giocatore lancia la palla alta verso il canestro avversario per un compagno (più raramente per sé stesso) che saltando cattura la palla al volo e realizza, usualmente con una schiacciata.
E' un gesto tecnico appassionante che elettrizza il pubblico e carica la squadra.
Stranamente, e diversamente da quanto avviene di solito, il termine **alley-oop** non ha radice etimologica anglo-americana.
Infatti, introdotto negli Usa da un telecronista prima nel football americano e poi nel basket, deriva dal francese "*allez oop*" il grido che l'acrobata di circo lancia al completamento di un salto; pressappoco il nostro "*oplà*" dei bambini.
Curiosità è anche che Alley Oop sia il nome di un famoso strip cartoon americano, un uomo delle caverne molto fisico.



oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 3: "Se in una gara di Campionato, entrambe le squadre si presentano sul campo con le maglie di colore uguale, magari di tonalità diverse, quale delle due deve cambiare la maglia ?"
Risposta: Il Regolamento Tecnico all'**art 4.3** indica che i componenti di ciascuna squadra devono indossare maglie, dello stesso colore predominante sia sul davanti che sul retro; aggiunge pure che i giocatori devono infilarsi le maglie dentro i pantaloncini.
Suggerisce, inoltre, di avere **almeno** due mute di maglie:
- una di colore chiaro, preferibilmente bianco, deve essere messa dalla squadra ospitante,
- una di colore scuro deve essere messa dalla squadra ospitata;
- a seguito di un accordo raggiunto, le due squadre possono scambiarsi il colore delle maglie.

Successivamente l'art. 90 del R.E. e le D.O.A. 2006/07 regolamentano nello specifico l'utilizzo delle maglie per la partecipazione a gara nei diversi Campionati.
Per i campionati Nazionali maschili, all'atto dell'iscrizione, le Società devono comunicare il colore prescelto per la disputa delle gare interne; quindi, la Società ospitata è obbligata a indossare una divisa di colore palesemente contrastante con quello della squadra ospitante.
Per i campionati Nazionali femminili, all'atto dell'iscrizione, ciascuna Società comunica il colore della propria divisa principale, che dovrà poi utilizzare nelle gare interne. Qualora il colore della divisa principale delle due squadre sia uguale, per quella gara la squadra ospitata è tenuta ad utilizzare una divisa di colore diverso. Sono fatti salvi diversi accordi tra Società.
Per i campionati Regionali e Provinciali e Giovanili, all'atto dell'iscrizione, le Società devono dichiarare il colore della propria maglia di gioco e dovranno richiedere all'Ufficio Gare competente ogni successiva variazione.
La squadra ospitata deve obbligatoriamente indossare la maglia indicata all'atto dell'iscrizione. La squadra ospitante dovrà adeguarsi cambiando maglia di gara, nel caso di uguaglianza o nel caso in cui gli arbitri ritengano, per la direzione di gara, che i colori siano confondibili.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Domanda 4: "Quale comportamento va tenuto in caso di infortunio di un arbitro ?"
Risposta: Al di fuori di casi di arbitraggio in singolo, qualora per infortunio o malore o altro motivo, uno degli arbitri non possa iniziare o continuare ad esercitare la sua funzione, il gioco potrà essere sospeso per un massimo di **cinque (5)** minuti (art. 47.5 R.T. e art. 94 R.E., modifica Consiglio Federale 2/12/'06).
Trascorso detto tempo, il gioco dovrà essere ripreso nei seguenti modi:
- nel caso di arbitraggio triplo, i due arbitri rimanenti continueranno la direzione della gara o daranno inizio alla stessa disponendosi ed utilizzando la meccanica di doppio;
- nel caso di arbitraggio in doppio (o in caso di impedimento di due sui tre previsti), l'arbitro rimanente potrà iniziare o continuare a dirigere la gara da solo, oppure potrà avvalersi, a suo insindacabile giudizio, di un collega disponibile e presente sul campo.
Va specificato che l'arbitro impiegato come **sostituto** dovrà essere d'accordo ad assumere prontamente l'impegno, essendo però nelle condizioni previste per l'utilizzazione: regolarmente tesserato, puntuale con la certificazione medica, abilitato ad arbitrare gare della stessa categoria, di una qualsiasi superiore o della categoria immediatamente inferiore a quella del Campionato di cui trattasi.
L'arbitro infortunato, nel caso dovesse recuperare a seguito di intervento medico o altro, potrà rientrare in gara in qualsiasi momento, salvo il caso in cui egli non sia già stato sostituito come sopraspecificato.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo